THE LOST VIKINGS™

DEUTSCH

Interplay™

THE LOST VIKINGS

MITARBEITERVERZEICHNIS

SPIELDESIGN: Silicon & Synapse

PRODUKTION: Allen Adham & Alan Pavlish

KOPRODUKTION: Steve Nguyen

PRODUKTIONSLEITUNG: Brian Fargo

LEVELDESIGN: Ronald Miller

PROGRAMMIERUNG: Michael Morhaime, Frank Pearce & Allen Adham

PC-PROGRAMMIERUNG: Brian Waters

AMIGA-PROGRAMMIERUNG: James Edward Anhalt III

WEITERE PROGRAMMIERUNG:
Patrick Wyatt, Jim Sproul, Michael StrageY, John Philip Britt

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG:
Ronald Miller, Clyde Matsumoto, Samwise Didier, Jocyray Hall, Jason Magness

ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN: Stu Rose, Todd Camasta, Cheryl Austin, Spencer Kipe

SOUNDEFFEKTE & MUSIK: Charles Deenen

QUALITÄTSSICHERUNG:
Jacob R. Huchert III, Jeremy S. Barnes, Rodney N. Relosa, Peter Rice, Chris Benson, Theodore Bancroft, Scott Campbell, Dean Schulte, Steve Nguyen

HANDBUCH-REDAKTION: Anthony J. Mesaros, Bruce Warner, Jennifer Mattox

VIELEN DANK AN:
Scott Bennie & Scott Mills, Zusätzliche Grunz-, Stöhn- und andere Geräusche von M.C. Olaf and the 2 Short Crew

INHALT

Die Geschichte der Wikinger.....3

Das Spiel.....5

Spielsteuerung.....7

Gegenstände.....13

Inventarsteuerung.....15

Sichern des Spiels.....16

Figurenbeschreibung.....17

Kennwort-Liste.....23

DIE GESCHICHTE DER WIKINGER

Alle Bewohner des Wikingerdorfes freuten sich das ganze Jahr über auf diesen Tag, denn heute war das Erntedankfest. Nachmittags wurden allerlei Wettkämpfe durchgeführt, in denen es auf Mut und Geschicklichkeit ankam. Bei Einbruch der Dunkelheit fand dann ein großes Festmahl statt.

Das am sehnlichsten erwartete Ereignis des Tages war jedoch die Jagd. Bei diesem Wettbewerb ziehen die besten Jäger des Dorfes in die Wälder, um zu sehen, wer das meiste Wild für das abendliche Festmahl jagen kann. Zur Mittagszeit waren fast alle Teilnehmer an dem Platz eingetroffen, wo die Jagd beginnen sollte. Nur drei Wikinger, die etwas außerhalb des Dorfes lebten, fehlten noch. Da sie für ihre Unpünktlichkeit bekannt waren, beschloß man, die Jagd ohne sie zu beginnen. Als Olaf the Stout™ (Olaf der Dicke) und seine zwei Freunde Baleog the Fierce™ (Baleog der Grimmige) und Erik the Swift™ (Erik der Flinke) das Jagdhorn erschallen hörten, das den Beginn der Jagd bekanntgab, eilten sie zum Wald, damit die anderen nicht allzuviel Vorsprung gewinnen würden.

In der Zwischenzeit steuerte Tomator, der berüchtigte intergalaktische Zoobesitzer, sein Raumschiff durch einen gewaltigen Wirbelsturm hoch über den Fjorden der Ostsee auf die Erde zu. Tomator war sich sicher, daß er auf diesem winzigen Planeten passende Exemplare für seinen Zoo finden würde. Er machte sein Raumschiff zur Landung bereit und plante bereits seine eigene Jagd.

Als Olaf the Stout, Baleog the Fierce und Erik the Swift von dem Fest nach Hause gingen, prahlten sie noch immer über ihre Jagderfolge. Als jeder einzelne endlich genug davon hatte, zu behaupten, er und kein anderer sei der beste Jäger,

zogen sie sich in ihre Hütten zurück, ohne das seltsame Flugobjekt bemerkt zu haben, das direkt über dem Dorf erschienen war.

Tomator näherte sich in seinem Raumschiff dem Boden, auf der Suche nach den drei Exemplaren, die er zuvor ausgewählt hatte. Er hatte sie entdeckt, als sie gerade als Sieger irgendeines primitiven Rituals der Geschicklichkeit und Stärke gefeiert wurden. Nach wenigen Minuten ortete der Bordcomputer die ausgewählten Exemplare der Spezies Mensch und begann unverzüglich, die nichtsahnenden Gefangenen mit Hilfe des Teleporters an Bord zu beamen.

Erik, der schnellste der Wikinger, wurde plötzlich und unsanft geweckt. Er bemerkte, daß er über seinem Bett schwebte und weiter nach oben gesaugt wurde. Obwohl er versuchte, sich dagegen zu wehren, wurde er doch durch das Dach seines Hauses in den nächtlichen Himmel gezogen. Dann geschah dasselbe mit Olaf the Stout und Baleog the Fierce. Auch sie wurden direkt aus ihren Betten in Richtung des seltsamen Metallobjektes am Himmel gezogen.

Nachdem Tomator seinen Fang gemacht hatte, steuerte er sein Raumschiff aus der Erdumlaufbahn hinaus. Aufgrund eines Kurzschlusses während der Teleportation materialisierten sich die Wikinger nicht wie vorgesehen im Labor, sondern in einem der Korridore. Damit haben die drei noch eine Chance, nach Hause zurückzukehren: durch ihre eigenen Fähigkeiten und die besonderen Luftwirbel, die sie durch Zeit und Raum tragen können. Deine Geschichte beginnt, als sich die drei Wikinger bereits auf Tomators Raumschiff befinden. Nur mit deiner Hilfe und deinem Können werden sie ihren Weg nach Hause finden. Du mußt die Wikinger durch das labyrinthartige Raumschiff führen. Nutze Eriks Flinkheit, Baleogs Waffen und Olafs Verteidigungsstärke, und hilf diesen armen verlorenen Seelen, in ihr Dorf zurückzufinden.

DAS SPIEL

Ziel des Spieles ist es, Olaf the Stout, Baleog the Fierce und Erik the Swift zu helfen, einen Weg nach Hause zu finden. Dazu müssen sie alle Levels des Spiels erfolgreich durchlaufen und dabei durch Raum und Zeit in viele verschiedene Zeitalter gehen. Am Ende treffen sie auf Tomator, der sie gefangenhält, und müssen auch ihn besiegen.

Um einen Level erfolgreich abzuschließen, müssen alle drei Wikinger lebend zum Ausgang («EXIT») gelangen. Dadurch gehen sie zum nächsten Level über. In jedem Zeitalter gibt es am Ende des letzten Levels einen Strudel, der die Wikinger in das nächste Zeitalter versetzt.

Jeder Wikinger beginnt jeden Level mit drei Gesundheitspunkten und ohne Inventargegenstände. Die Gesundheitspunkte können entweder nacheinander oder alle zugleich verloren werden. Dies hängt davon ab, welche Art von Feind oder Hindernis der Figur Schaden zufügt. Der Gesundheitsstand jeden Kämpfers kann an den drei roten Punkten unterhalb seines Bildes in der Statusleiste am oberen Bildschirmrand abgelesen werden. Die Gesundheitspunkte können wiedererlangt werden, wenn die Figur Speisen zu sich nimmt, die im ganzen Spiel verteilt sind. Durch die Verwendung von Rüstungsteilen kann die Figur Bonus-Gesundheitspunkte erreichen, die durch einen blauen Punkt repräsentiert werden.

Die Wikinger müssen ihre Fähigkeiten auf viele verschiedene Arten anwenden, um die Rätsel zu lösen und so einen Level erfolgreich abzuschließen. Oft müssen die drei ihre Fähigkeiten gemeinsam nutzen.

Wenn die Wikinger einen neuen Level erreichen, wird ein Kennwort gegeben. Notiere dir dieses Wort in der Liste im hinteren Teil dieses Handbuchs. Mit Hilfe dieses Kennworts kannst du später das Spiel an dieser Stelle erneut starten.

Sollte einer der Wikinger getötet werden, oder hast du das Gefühl, er befindet sich in einer unlösbaren Situation, dann kannst du den Level verlassen, indem du den **PAUSE-Knopf** drückst (Näheres hierzu findest du auf Seite 9 oder 12) und dann «YES» (JA) wählst. Dadurch werden alle toten Wikinger wieder zum Leben erweckt und können den Level erneut in Angriff nehmen.

Im Spielverlauf gibt es viele verborgene Orte. Stoßen die Wikinger auf diese Stellen, dann entdecken Sie mit Sicherheit etwas sehr Wertvolles.

Auf den Levels am Anfang des Spieles gibt es Hinweisknöpfe mit Fragezeichen. Befindet sich ein Wikinger in der Nähe eines dieser Knöpfe, dann kannst du durch Betätigen der «S»-Taste einen Hinweis erhalten.

SPIELSTEUERUNG

IBM-PC UND 100% KOMPATIBLE GERÄTE

Installation

The Lost Vikings muß auf einer Festplatte installiert werden. Lege dazu zunächst die START UP-Diskette in das Laufwerk ein, und tippe:
A: <Return> (oder B: - je nachdem, welches Laufwerk du benutzt) Install
Daraufhin erscheint ein Installationsbildschirm. Folge den Bildschirmanweisungen, um den Installationsvorgang abzuschließen.

Spielbeginn

Gehe zu deiner Festplatte, indem du folgendes eingibst: C: <Return> (oder D: - je nachdem, welche Festplatte du benutzt). Um in das The Lost Vikings-Verzeichnis zu gelangen, tippe CD\LOSTVIK <Return>. Willst du das Spiel nun beginnen, dann gib VIKINGS <Return> ein.

Tastatursteuerung

Links/Rechts-Pfeiltasten oder

Tasten 4/6 auf dem Ziffernblock

BEWEGT DEN WIKINGER NACH LINKS ODER RECHTS.

Oben/Unten-Pfeiltasten oder

Tasten 5 oder 8/12 auf dem Ziffernblock

BEWEGT DEN WIKINGER NACH OBEN ODER UNTEN.

Befindet sich ein Wikinger auf einer Leiter oder in einem Aufzug, dann bewegt er sich durch Betätigen der Tasten OBEN oder UNTEN in die entsprechende Richtung.

F-Taste

Leertaste oder Enter

Taste "+" auf dem Ziffernblock oder

ENTER-Taste auf dem Ziffernblock

AKTIVIERT DIE HAUPTFÄHIGKEIT JEDES WIKINGERS.

Baleog the Fierce schwingt sein mächtiges Schwert.

Erik the Swift springt sehr hoch.

Olaf the Stout hebt oder senkt seinen Schild.

D-Taste

AKTIVIERT DIE ZWEITE BESONDERE FÄHIGKEIT JEDES WIKINGERS. Baleog the Fierce schießt mit seinem Bogen Pfeile ab.

Erik the Swift rennt und stößt dabei mit seinem Kopf zu.

Olaf the Stout hebt oder senkt seinen Schild.

E-Taste

UM EINEN GEGENSTAND ZU BENUTZEN Mit Hilfe der E-Taste kann ein Wikinger den markierten Gegenstand aus seinem Inventar verwenden.

S-Taste

UM SCHALTER ZU BETÄTIGEN Dadurch kann der Wikinger Knöpfe aktivieren, Schalter betätigen, etc. und mit den anderen Figuren sprechen.

Ctrl

Ziffernblock-Taste 7

Ziffernblock-Taste 9

Ziffernblock-Taste 0

EINEN ANDEREN WIKINGER STEUERN Dadurch kann der Spieler einen der anderen beiden Wikinger steuern.

Esc-Taste oder P-Taste oder **Alt-P**

DAS SPIEL UNTERBRECHEN Durch Betätigen dieser Tasten/Tastenkombination wird das Spiel unterbrochen. Geschieht dies, dann erscheint die Frage GIVE UP? (AUFGEBEN?). Entscheidest du dich für YES (JA), dann gehst du zum Anfang desselben Levels zurück. Wählst du die Antwort NO (NEIN), dann wird das Spiel fortgesetzt.

Die Option GIVE UP (AUFGEBEN) ist vor allem dann von Nutzen, wenn einer der Wikinger getötet wurde oder in einer Situation steckt, die es unmöglich macht, den Level zu beenden. Du kannst einen Level nur beenden, wenn alle Wikinger überleben.

Tab-Taste oder **Caps Lock (Umschaltfeststelltaste)**

UM EINEN GEGENSTAND ZU WÄHLEN Mit Hilfe dieser Tasten kannst du den Gegenstand bestimmen, den du benutzen möchtest. Drücke dazu eine dieser Tasten, und ziehe den aufleuchtenden Kasten auf den gewünschten Gegenstand. Drückst du die Taste erneut, dann wird das Spiel fortgesetzt. Diese Methode kannst du auch anwenden, wenn du das Spiel unterbrechen möchtest.

Alt-X oder **Alt-Q** -

UM DAS SPIEL ABZUBRECHEN

Das Spiel wird abgebrochen, und du gelangst zurück zu DOS.

Alt-S

SOUND Durch Verwenden dieser Tastenkombination wird der Ton abgeschaltet. Das erneute Drücken derselben Tasten schaltet den Ton wieder ein.

Alt-M

MUSIK Mit dieser Tastenkombination wird die Musik abgeschaltet. Das erneute Drücken derselben Tasten schaltet die Musik wieder ein.

AMIGA-COMPUTER

Installation

Das Spiel kann über Diskettenbetrieb oder von der Festplatte gespielt werden.

Diskettenbetrieb:

Lege zunächst die erste Diskette in dein Diskettenlaufwerk, und schalte dann den Computer ein. Erscheint der Bildschirm, dann klicke das The Lost Vikings-Icon zweimal an.

Installation auf der Festplatte:

Boote deinen Computer und rufe die WorkBench auf. Lege die erste Diskette in das Diskettenlaufwerk ein, und klicke das Disketten-Icon auf dem Bildschirm zweimal an. Daraufhin erscheint ein Festplatten-Installations-Icon auf dem Bildschirm. Klicke dieses Icon zweimal an, um den Installationsvorgang weiterzuführen. Du wirst nun aufgefordert, den Pfadnamen einzugeben.

Tippe DHO: The Lost Vikings (oder eine andere Bezeichnung, die du für dein Verzeichnis gewählt hast).

Danach erscheint ein Installationsbildschirm. Folge den Bildschirmanweisungen, und schließe den Installationsvorgang ab.

Tastatur-Steuerung

Ziffernblock-Tasten 4/6

BEWEGT DEN WIKINGER NACH RECHTS ODER LINKS.

Ziffernblock-Tasten 5 oder 8/2

BEWEGT DEN WIKINGER NACH OBEN ODER UNTEN.

Befindet sich ein Wikinger auf einer Leiter oder in einem Aufzug, dann bewegt

er sich durch Betätigen der Tasten OBEN oder UNTEN in die entsprechende Richtung.

F-Taste oder Leertaste oder Enter oder Ziffernblock-Taste "0"

AKTIVIERT DIE HAUPTFÄHIGKEIT JEDES WIKINGERS.

Baleog the Fierce schwingt sein mächtiges Schwert.

Erik the Swift springt sehr hoch.

Olaf the Stout hebt oder senkt seinen Schild.

D-Taste oder Taste (+) des Ziffernblocks oder **"ENTER"-Taste des Ziffernblocks**

AKTIVIERT DIE ZWEITE BESONDERE FÄHIGKEIT JEDES WIKINGERS. Baleog the Fierce schießt mit seinem Bogen Pfeile ab.

Erik the Swift rennt und stößt dabei mit seinem Kopf zu.

Olaf the Stout hebt oder senkt seinen Schild.

E-Taste

UM EINEN GEGENSTAND ZU BENUTZEN

Mit Hilfe der E-Taste kann ein Wikinger den markierten Gegenstand aus seinem Inventar verwenden.

S-Taste -

UM SCHALTER ZU BETÄTIGEN Dadurch kann der Wikinger Knöpfe aktivieren, Schalter betätigen, etc. und mit den anderen Figuren sprechen.

Del-Taste, Help, Ziffernblock-Taste 7 oder

Ziffernblock-Taste 9

EINEN ANDEREN WIKINGER WÄHLEN

Dadurch kann der Spieler einen der anderen beiden Wikinger steuern.

Esc-Taste, P-Taste, Alt-P, A-P (beliebig)

DAS SPIEL UNTERBRECHEN Durch Betätigen dieser Tasten/Tastenkombinationen wird das Spiel unterbrochen. Geschieht dies, dann erscheint die Frage GIVE UP? (AUFGEBEN?). Entscheidest du sich für die Option YES (JA), dann gehst du zum Anfang desselben Levels zurück. Wählst du die Antwort NO (NEIN), dann wird das Spiel fortgesetzt.

Die Option GIVE UP (AUFGEBEN) ist vor allem dann von Nutzen, wenn einer der Wikinger getötet wurde oder in einer Situation steckt, die es unmöglich macht, den Level zu beenden. Du kannst einen Level nur beenden, wenn alle Wikinger überleben.

Tab-Taste oder Caps Lock (Umschaltfeststelltaste) oder Control

UM EINEN GEGENSTAND ZU WÄHLEN

Mit Hilfe dieser Tasten kannst du den Gegenstand bestimmen, den du benutzen möchtest. Drücke dazu eine dieser Tasten, und ziehe den aufleuchtenden Kasten auf den gewünschten Gegenstand. Drückst du die Taste erneut, dann wird das Spiel fortgesetzt. Diese Methode kannst du auch anwenden, wenn du das Spiel unterbrechen möchtest.

Alt-X oder Alt-Q oder A-X oder A-Q

UM DAS SPIEL ABZUBRECHEN Das Spiel wird abgebrochen und du gelangst zurück zu DOS.

Alt-S oder A-S -

SOUND Mit dieser Tastenkombination wird der Ton abgeschaltet. Das erneute Drücken derselben Tasten schaltet den Ton wieder ein.

Alt-M oder A-M-

MUSIK Durch Verwenden dieser Tastenkombination wird die Musik abge-

schaltet. Das erneute Drücken derselben Tasten schaltet die Musik wieder ein.

GEGENSTÄNDE

Im Spielverlauf kannst du verschiedene Gegenstände finden, die dir dabei helfen, das Spiel erfolgreich zu beenden.

SPEISEN

Ersetzt 1 Gesundheitspunkt.

STEAKS

Ersetzt 2 Gesundheitspunkte.

SCHILD

Gibt dem Wikinger einen blauen Bonus-Gesundheitspunkt.

BOMBEN

Du kannst sie überall abwerfen, wo du etwas in die Luft jagen möchtest.

SPEZIALBOMBEN

Sie zerstören alle Feinde, die auf dem Bildschirm zu sehen sind.

FLAMMENDER PFEIL

Tötet den Feind mit einem Schuß.

SCHLÜSSEL

Kann eine Tür der gleichen Farbe aufschließen.

GRAVITATIONSSTIEFEL

Mit diesen Stiefeln kann der Wikinger in einem Gravitationsfeld gehen.

KNÖPFE

Mit Hilfe der Knöpfe, die an vielen Stellen zu finden sind, werden bestimmte Dinge aktiviert - z.B. Türen geöffnet.

SCHALTER

Auch die Schalter werden oft verwendet, um z.B. Türen zu öffnen.

ZIEL

Hat die gleiche Funktion wie die Knöpfe, muß aber von Baleog mit einem Schuß aktiviert werden.

INVENTARSTEUERUNG

Jeder Wikinger kann bis zu vier Gegenstände tragen. Berührt er einen Gegenstand, so wird dieser automatisch in sein Inventar aufgenommen (sofern der Wikinger noch Platz dafür hat). Willst du einen Gegenstand benutzen, dann drücke SELECT (Auswählen), und ziehe den aufleuchtenden Kasten auf den gewünschten Gegenstand. Drücke nun erneut SELECT, um dein Spiel wieder aufzunehmen. Betätigst du nun zu einem beliebigen Zeitpunkt die E-Taste, dann kannst du den Gegenstand verwenden.

Die Wikinger können untereinander Gegenstände austauschen, doch nur dann, wenn sie nahe beieinander stehen. Möchtest du einen Gegenstand gegen einen anderen eintauschen, dann mußt du zunächst die Steuerung desjenigen Wikingers übernehmen, mit dem du tauschen willst. Drücke SELECT (Auswählen), ziehe den aufleuchtenden Kasten auf den gewünschten Gegenstand, und drücke eine der Hauptfähigkeitstasten. Bewege den Gegenstand nun zu dem Wikinger, dem du den Gegenstand geben möchtest, und drücke erneut eine Hauptfähigkeitstaste. Willst du den Inventar-Modus verlassen, dann drücke die SELECT-Taste.

Du kannst Speisen oder Bomben auch wegwerfen, indem du den Gegenstand zum Mülleimer bewegst.

SICHERN DES SPIELS

Bei The Lost Vikings kannst du das Spiel da wieder aufnehmen, wo du es unterbrochen hast, indem du das entsprechende Kennwort eingibst. Bei jedem neuen Level, das du erreichst, gibt dir das Spiel ein neues Kennwort. Solltest du zu Beginn eines Levels vergessen haben, das Kennwort zu notieren, dann wird es dir noch einmal gezeigt, wenn du das Spiel abbrichst.

Erik, Olaf und Baleog möchten dich daran erinnern, das Kennwort auf der dafür vorgesehenen Seite im hinteren Teil dieses Handbuchs zu notieren. Auf diese Weise weißt du immer genau, wo du es finden kannst und mußt die Level, die du bereits erfolgreich durchlaufen hast, nicht noch einmal gewinnen.

Um das Spiel mit Hilfe eines gesicherten Kennwortes zu starten, wähle PASSWORD (Kennwort) auf dem START-Bildschirm. Gib dann dein Kennwort ein, indem du die Pfeiltasten nach oben/unten verwendest oder es einfach kurz eintippst. Tippst du das Kennwort ein, geht es automatisch zum nächsten Buchstaben über; verwendest du die Pfeiltasten, dann drücke die Pfeiltaste nach rechts, um zum nächsten Buchstaben zu gelangen. Ist dir ein Fehler unterlaufen, dann verwende die Pfeiltaste nach links oder die Rücktaste, um ihn zu korrigieren.

FIGURENBESCHREIBUNGEN

NAME: ..... Erik the Swift (Erik der Flinke)

ALTER: 19

GRÖSSE: ..... 1,70 m

GEWICHT: ..... 80 kg

BESONDERE FÄHIGKEITEN: ..... Auskundschaften, Geschwindigkeit

AUSRÜSTUNG: ..... Laufschuhe, ein harter Schädel

BERUF: ..... Söldner, Trainer für Langstreckenläufer, Stuntman, Pizzaservice-Bote

HOBBIES: ..... Sprints, Klettern

LIEBLINGSAUTOREN: ..... Dr. Seuss, Friedrich Nietzsche

LIEBLINGSFILME: ..... Der Langstreckenläufer, Renn um Dein Leben!, Run Deep, Der Marthonmann, Außer Atem, Erik der Wikinger

LIEBLINGSBAND: ..... Rush

LEIBGERICHT: ..... Fast Food

KRANKHEITEN: ..... Fußpilz, häufige Kopfschmerzen

LIEBLINGSTIERE: ..... Gepard, Jaguar, Falke

GEBURTSTAGSWUNSCH: ..... American Football-Helm

BEVORZUGTER FEIERTAG: ..... Wieseltag

LIEBLINGSZITAT: ..... «Es ist besser, vor seinen Feinden wegzurennen und zu entkommen, als von Ihnen in alle Einzelteile zerlegt zu wer-

den.» - Anonym

KOMMENTAR: Taktisches Genie und selbsternannter Anführer der Gruppe. Erik ist der flinkste und beweglichste der Wikinger und somit unverzichtbares Mitglied jeder Expedition. Sein Witz und Einfallsreichtum sind oft der Schlüssel zur Lösung schwieriger Probleme. Er hat allerdings nur eine kurze Konzentrationsspanne und wird leicht reizbar, wenn er zu lange an einem Fleck sitzen muß. Tatsächlich ist sein Geduldsfaden oftmals einfach zu dünn, um seine beiden Brüder aushalten zu können. Trotz dieser kleinen Fehler hat er schon oft unter Beweis gestellt, daß er bei jedem Abenteuer ein wertvoller Gefährte ist.

STÄRKEN: Erik ist der flinkste Wikinger. Er läuft jedem Feind davon und springt hoch in die Luft. Außerdem ist sein Kopf hart wie Granit, und er kann damit sogar Mauern zerschmettern.

SCHWÄCHEN: Erik kann sich nicht verteidigen und ist daher sehr verletzlich, wenn er allein losgeht, um etwas auszukundschaften. Seine enorme Geschwindig-

keit kann manchmal auch zum Nachteil werden, wenn du nicht aufpaßt.

NAME: ..... Baleog the Fierce (Baleog der Grimmige)

ALTER: 25

GRÖSSE: ..... 1,80 m

GEWICHT: ..... 110 kg

BESONDERE FÄHIGKEITEN: ..... Kämpfen, Schlagen, Prügeln und Zerlegen

AUSRÜSTUNG: ..... Pfeile, Bogen, Schwert, Kampfgeist

BERUF: ..... Söldner, Mitglied einer Überfalltruppe

HOBBIES: ..... Bodybuilding, Messerwerfen, Bowling

LIEBLINGSGETRÄNK: ..... Bloody Mary

LIEBLINGSGEMÜSE: ..... Kartoffelbrei und zerquetschte Tomaten

ZIELE: ..... Weltherrschaft, Champion der Bowling-Liga

LIEBLINGSFILME: ..... Spartakus, Rambo II, Conan der Barbar, Starke Männer - schnelle Fäuste, Der Terminator

LIEBLINGSAUSSPRUCH: ..... Yo!

BEVORZUGTES URLAUBSZIEL: .. Island

LIEBLINGSVOKAL: ..... A

BEVORZUGTER FEIERTAG: ..... Tag der Arbeit

LIEBLINGSBAND: ..... Aerosmith

LIEBLINGSZITAT: ..... «Wer die Backstube betritt, kommt gewalkt und geknetet wieder heraus.»

- unbekannter dänischer Bäcker

GELIEBTE BESITZTÜMER: .....Brieföffner in Schwertform, Lange Unterhosen

KOMMENTAR: Baleogs enormes Selbstbewußtsein kann nur dann ertragen werden, wenn man es im Licht seiner kämpferischen Fähigkeiten betrachtet, die für die Gruppe von unschätzbarem Wert sind. Wenn er nicht gerade damit beschäftigt ist, seine Brüder der Faulheit oder der Schwäche zu bezichtigen, sieht man Baleog oft beim Schärfen seines Schwertes, oder er ist wieder mal dabei, eine Strategie für die Erlangung der Weltherrschaft auszuarbeiten. Obwohl seine Gesellschaft nicht immer angenehm ist, kann man sich doch darauf verlassen, daß er jeden Feind, der der Gruppe im Wege ist, aufs Härteste bekämpfen wird.

STÄRKEN: Baleog kann sowohl mit seinem Schwert als auch mit Pfeil und Bogen angreifen. Mit Hilfe seiner Pfeile kann er auch Schalter aktivieren, die weit entfernt sind.

SCHWÄCHEN: Baleog beherrscht die Kunst der Verteidigung nur mangelhaft. Deshalb versteckt er sich bei Kämpfen gegen furchterregende Feinde im

allgemeinen hinter Olafs Schild.

NAME: ..... Olaf the Stout (Olaf der Dicke)

ALTER: 23

GRÖSSE: ..... 1,86 m

GEWICHT: ..... 160 kg

BESONDERE FÄHIGKEITEN: ..... Verteidigung, Aeronautik, humoristische Einlagen

AUSRÜSTUNG: ..... Schild, Bauch, dummes Gelächter

BERUF: ..... Söldner, Winchell's Poster Boy

HOBBIES: ..... Para-Sailing, Bungee Jumping

LIEBLINGSSPEISE: ..... Fleischkäse, Schmalzkringel

GRÖSSTER TRAUM: ..... Ein Sumo-Ringer zu werden

LIEBLINGSINSTRUMENT: ..... Tuba

LIEBLINGSFILME: ..... Das große Fressen, Little Big Man, Frühstück bei Tiffany's, The Naked Lunch, Eine Leiche zum Dessert, Brust oder Keule, Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber, Delikatessen, Grüne Tomaten

LIEBLINGSVERWANDTER: ..... Onkel Bern

BEVORZUGTER FEIERTAG: ..... Erntedankfest

LIEBLINGSBÜCHER: ..... ABC-123, Kochbücher aller Art

LIEBLINGSZITAT: ..... «Das Leben ist wie eine große Banane. Paß auf, daß du nicht auf der Schale ausrutschst, und alles wird gut wer-

den.» - Onkel Bern

FAMILIENSTAND: ..... Verheiratet, zwei Kinder

LIEBLINGSSPIELZEUG: ..... Eine gelbe Plastikente namens Elvis

KOMMENTAR: Auf diesen freundlichen Wikinger mit seiner widerstandsfähigen Konstitution und seiner unerschütterlichen Entschlossenheit kann man sich in jeder Situation verlassen. Sein Abenteuerhunger wird nur von seiner Schwäche für Kuchen übertroffen. Unglücklicherweise wird er des öfteren von grundlosen Lachanfällen übermannt, was längere Reisen mit ihm ziemlich anstrengend macht. Seine kräftige Erscheinung ist jedoch vor allem in der Hitze des Gefechts sehr willkommen.

STÄRKEN: Olaf kann seinen Schild dazu verwenden, Widersacher und feindlichen Beschuß abzuwehren. Er kann über längere Strecken schweben, indem er sich seinen Schild über den Kopf hält. Dadurch ist er sehr beweglich.

SCHWÄCHEN: In Kampfsituationen muß er auf Baleog warten, und sein Schild kann ihn und die anderen Wikinger gegen Feinde mit gewissen Sprungqualitäten nicht immer schützen.

KENNWORT-LISTE

LEVEL	KENNWORT		LEVEL	KENNWORT
1	%		20	BTRY
2	GR8T		21	JNKR
3	TLPT		22	CBLT
4	GRND		23	HØPP
5	LLMØ		24	SHRT
6	FLØT		25	V8TR
7	TRSS		26	NFL8
8	PRHS		27	WKYY
9	CVRN		28	CMBØ
10	BBLS		29	8BLL
11	VLCN	→ 5h	30	TRDR
12	QCKX		31	FMTN
13	PHRØ		32	WRLR
14	CARØ		33	TRPD
15	SPKS		34	TFFF
16	JMNN		35	FR6T
17	TTRS		36	4RN4
18	JLLY		37	
19	PLNG			

INTERPLAY PRODUCTIONS BEGRENZTE 90-TAGE-GARANTIE

Interplay Productions garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Produktes, daß das Medium, auf dem die Software-Programme aufgenommen wurden, für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Sollte innerhalb dieser Frist jedoch ein Diskettenfehler auftreten, schicken Sie die Diskette bitte ausreichend frankiert an unser Factory Service Center zurück. Vorausgesetzt, daß Sie einen Nachweis über den Kauf des Programms beilegen, erhalten Sie daraufhin eine kostenlose Ersatzdiskette. Diese Garantie ist auf das Original-Aufnahmemedium von Interplay Productions beschränkt und gilt nicht für normale Abnutzung. Disketten, die aufgrund eines Unfalls, fehlerhafter Handhabung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Alle implizierten Garantien für dieses Produkt sind auf die oben beschriebene Frist von 90 Tagen begrenzt. Sollte nach Auslaufen der verbindlichen Frist von 90 Tagen ein Diskettenfehler auftreten, dann können Sie die Diskette zusammen mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über £10 für Porto und Bearbeitung an Interplay Productions (Adresse unten) senden. Wir schicken Ihnen daraufhin eine Ersatzdiskette zu. Ihr Brief sollte außer dem fehlerhaften Medium (mit dem Original-Etikett) folgendes enthalten: (1) einen Scheck über £10, (2) eine kurze Beschreibung des Problems und (3) Ihre Adresse. DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDEREN GARANTIEN, OB SCHRIFTLICH ODER MÜNDLICH, IMPLIZIERT ODER DIREKT, EINSCHLIESSLICH ALLER GARANTIEN BEZÜGLICH DER HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR INTERPLAY PRODUCTIONS BINDEND ODER VERPFLICHTEND. INTERPLAY PRODUCTIONS ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR INDIREKTE, SPEZIELLE ODER ANDERWEITIGE SCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES HERVORGEGANGEN SIND. DIES GILT AUCH FÜR DIE BESCHÄDIGUNG VON EIGENTUM UND SCHADENERSATZ FÜR KÖRPERLICHE SCHÄDEN BIS ZUR GESETZLICH ERLAUBTEN GRENZE, SELBST WENN INTERPLAY PRODUCTIONS ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN INFORMIERT WURDE.

Einige Staaten verbieten den Ausschluss oder die Begrenzung von zufälligen oder folgeschäden UND/ODER DIE ZEITLICHE BEGRENZUNG DER GARANTIE. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind, werden dabei jedoch nicht beeinträchtigt.

Für die Rücksendung empfehlen wir den regulären Postservice. Benutzen Sie bitte die folgende Adresse:

WARRANTY REPLACEMENTS
INTERPLAY PRODUCTIONS,
THE BARN, ST JOHNS YARD,
MAIN ROAD, FYFIELD,
OXON, OX13 5LN, ENGLAND

KOPIEREN VERBOTEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Interplay Productions vorbehalten. "The Lost Vikings" ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Die "The Lost Vikings"-Diskette hat keinen Kopierschutz. Dies erlaubt jedoch keineswegs die Herstellung beliebig vieler Kopien. Sie können dagegen die Disketten für Ihren persönlichen Gebrauch sichern. Wir empfehlen Ihnen sogar, "The Lost Vikings" von Kopien der Originaldisketten aus zu spielen. Es ist jedoch gesetzeswidrig, eine Kopie an eine andere Person zu verkaufen, abzugeben oder anderweitig zu vertreiben.

© 1993 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEIS

Interplay Productions behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

INTERPLAY PRODUCTIONS,
THE BARN, ST JOHNS YARD,
MAIN ROAD, FYFIELD,
OXON, OX13 5LN,
ENGLAND

© 1993 Interplay Productions.
All rights reserved.